

FORGOTTEN WORLDS™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran.

CBM 64/128 Disque

Tapez **LOAD***,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

SPECTRUM 48K Cassette

Tapez **LOAD***** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Version 48K face A et version 128K face B. Utilisateurs 48K notez: Après la fin du jeu réembobinez et rechargez le jeu pour recommencer.

SPECTRUM +2/+3

Appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC Cassette

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

AMSTRAD CPC Disk

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST

Introduisez le disque A et suivez les instructions d'écran, Joueur 1 manche à balai dans l'entrée de la souris.

CBM AMIGA

Introduisez le disque A et suivez les instructions d'écran.

IBM PC et COMPATIBLES

Amorcez dans DOS. A l'incitation **A>**, introduisez le disque de jeu et tapez **"FW"** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SCENARIO

L'Empereur Bios, Dieu de la Destruction, a engendré huit dieux maléfiques qui passaient leur temps à détruire toute forme de civilisation connue.

Les villes en ruines furent connues sous le nom de "Forgotten Worlds" (Mondes Oubliés). C'est alors que la colère des gens donna naissance à deux super guerriers pour faire face aux terribles démons et délivrer le monde des griffes de Bios.

Leur tâche est gigantesque car l'empereur Bios est protégé par trois Demi-dieux: le Dragon d'Or, le Dieu de la Guerre et le Paramecium.

LE JEU

Niveau 1 – La Ville

Vous allez à l'entrée du complexe souterrain après avoir bataille dur à travers la ville en désolation. Faites attention aux gardes robots ressemblant à des araignées. Une fois à l'intérieur, des tuyaux à gaz vous barreront la route. Si vous les briser, vous serez transformé en charbon. Enfin, le premier Demi-dieu s'approche, utilisant des ordures pour garder sa bouche fragile qui lance des mutations meutrières.

Niveau 2 – Le Mode de la Poussière

Sous les eaux troubles du monde enseveli du Dragon de Poussière se cachent de terribles serpents qui attendent jusqu'à la dernière minute pour vous saisir avec leurs dents aussi aiguisées qu'un rasoir. Des emplacements à canons gardent le chemin menant chez le Dragon de Poussière qui ne peut être détruit que s'il est attaqué au cœur. Les autres parties de son corps ne servent qu'à provoquer sa furie quand elles sont attaquées.

Niveau 3 – Hi-Tech

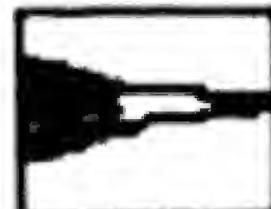
Une forteresse bien défendue, entourée d'emplacements à canons, protège le tombeau du Dieu de la Guerre. Les nombreux lézards n'ont pas pu vous empêcher d'arriver jusqu'ici. Cependant, le Dieu de la Guerre, debout devant la forteresse qu'il domine, est prêt à vous détruire. Votre seul espoir, c'est de détruire son épaule.

Niveau 4 – Le Domaine des Dieux

Le royaume de Bios se situe au-dessus de nuages. En envoyant les moines appartenant à son ordre le plus élevé, l'empereur Bios espère vous décourager dans votre quête. Il utilise des créations maléfiques comme les serpents et les asticots pour vous distraire pendant que ses moines s'apprêtant à vous tuer. Vous devez vaincre les moines et rejoindre l'autre bout de la forêt où vous attend Bios, assis sur son trône, prêt à livrer bataille.

A mesure que le jeu se déroule, vous pouvez acheter des armes supplémentaires au milieu de chaque niveau. Ces armes sont:

Missiles de homing



Laser



Bombes au Napalm



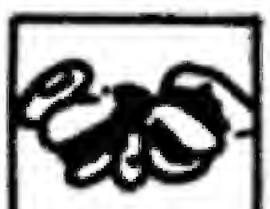
Brûleur



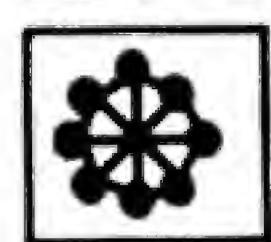
Cannon-Y



Blingade (repousse un certain nombre de coups)



Multi-directionnel



Booster (Augmente la puissance d'une arme)



LES COMMANDES

Manche à Balai

Sans tenir le **BOUTON FEU** enfoncé

Déplacement vers le Haut

Déplacement à Gauche

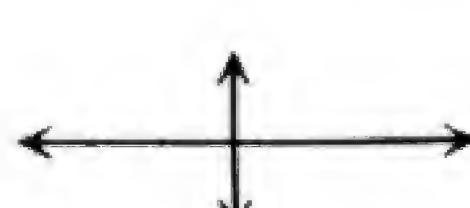
Déplacement vers la Bas

Déplacement à Droite

Avec le **BOUTON FEU** enfoncé

Feu et Déplacement vers le Haut

Feu et rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre



Feu et rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

Feu et Déplacement vers le Bas.

Clavier

| | CBM64/128 | Spec/Ams | Atari ST | Amiga | IBM PC |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|---------------------------------------|----------|---|
| Haut | - | Q | - | - | ↑ |
| Bas | - | A | - | - | ↓ |
| Gauche | - | O | - | - | - |
| Droite | - | P | - | - | → |
| Feu | ESPACEMENT | ESPACEMENT | - | - | INS/DEL |
| Pause | RUN/STOP | - | F1 - Allumé, F2 - Éteindre | P | RETURN |
| Quittez | - | - | - | Q | ESC |
| Manche à balai uniquement | ✓ | - | ✓ | ✓ | - |
| Bombes Spéciales | - | - | F1 Joueur 1 F2 Jouer 2 | | F1/F5 Joueur 1 F6/F10 Joueur 2 |

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. Tous droits réservés.

Ce jeu a été fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM CO., LTD., Japon.
FORGOTTEN WORLDS™ et **CAPCOM™** (ou **CAPCOM®**) sont des marques de
 CAPCOM CO., LTD.

Sous licence à U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford,
 Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion,
 enregistrement public, copie ou ré-enregistrement, location à bail et
 vente sous toute méthode d'échange ou de réachat et sous toute forme,
 non autorisés, strictement interdits.

**LA COPIE DE CE PROGRAMME EST ILLEGALE ET PEUT ENTRAINER DES
 POURSUITES JUDICIAIRES A L'ENCONTRE DES PARTIES
 RESPONSABLES PAR LE DETENTEUR DE LICENCE ET LE PROPRIETAIRE
 DES TRAVAUX SOUS COPYRIGHT.**

Si vous avez des difficultés à charger ou jouer Forgotten Worlds, appelez-nous au 021 356 3388 entre 14 h et 16.30 (GMT) du Lundi au Vendredi et demandez notre Département de Développement de Logiciel qui se fera un plaisir de vous aider.